KOEI
SHVC-QG
スーパーファミコン
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
漢楚興亡史
項劉記 取扱説明書
SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応

■使用上のご注意

●ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

●長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

●端子部に手をふれたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

●スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象(画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

■健康上の安全に関するご注意

●疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

はじめに

皆さまのご期待にお応えして、『項劉記』がついに光栄の歴史シミュレーションシリーズとして登場しました。『項劉記』は、その名が示すとおり項羽と劉邦の二人の物語を題材にしてつくられたゲームです。

時代は紀元前200年代、秦代末の中国で二人の人物が天下の覇権をかけて争いました。ひとりは「楚の覇王」項羽。若き情熱と野望に燃え、武人らしい強引さと力強さで勢力を広げていった人物です。もうひとりは「漢の高祖」劉邦。戦に負け続けながらも、その徳と人望とで民心を集めていった人物です。この対照的な二人が、広大な中国の大地を二分して争ったのです。また、この二人に巻き込まれるように多くの人物が覇権争いに加わり、数々の逸話を今日にまで残しています。

このスケールの大きさをいかにして表現するかというのが、今回ゲーム化するにあたっての課題でした。その結果、考案されたのがボーダーレスマップというシステムです。このシステムでは、従来のゲームにあったような明確な国境がありません。もちろん都市を所有もしますが、それは最終的な目的ではなく、あくまで宿敵を倒すための手段です。つまり、このゲームで重要なのは、版図を広げることよりも、宿敵を倒すことなのです。

項羽か、劉邦か。どちらの君主を選ぶのもあなたの好み次第です。きっとどちらを選んでも、新鮮な感覚でプレイしていただけることでしょう。中国の広範な大地を自由にかけめぐり、明日の覇者をめざしてください。

シブサワ・コウ

目次

切り絵イラスト：岩田健太郎

『項劉記』とは

『項劉記』の世界

『項劉記』とは

『項劉記』は、秦(しん)代末の中国を舞台に繰り広げられた二人の英雄一項羽(こうう)と劉邦(りゅうほう)一の争いを題材にしてつくられた戦略級の歴史シミュレーションゲームです。

ゲームの目的

プレイヤーであるあなたは、項羽と劉邦のどちらかになりかわり、中国全土の統一をめざします。そのためには、目の前に立ちふさがる宿敵を倒さねばなりません。したがって、あなたが項羽であれば最大の宿敵である劉邦を、同じく劉邦であれば項羽を倒すことが目的となります。

目的達成のために

宿敵を倒し中国全土を統一するために、なすべきことは数多くあります。どのような道を選ぶかは、君主であるあなた次第ですが、ここにいくつか例を挙げてみますので参考にしてください。

①兵士・物資の確保 …… 都市を支配する
補給路を確保する
民衆の支持を得る

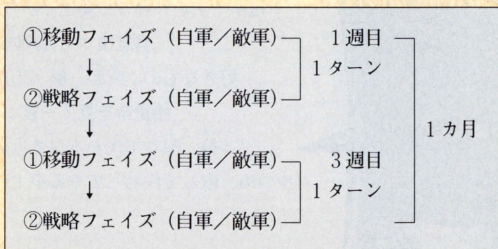
②包囲網(ほういもう)の形成 …… 諸侯を味方につける
人材を登用する
軍隊を増やす

③戦略・戦術を練(ね)る …… 人物の特性を生かす
複数の部隊で攻め込む
地形を考えて攻撃する

ゲームの進行

フェイズとターン

『項劉記』は、2種類のフェイズからなるターン（コマンドを出す機会）の繰り返しにより進行します。ターンは、毎月の1週目と3週目にやってきます。

①移動フェイズ……「軍隊への移動・攻撃命令」。
各軍隊の移動を命令します。このとき敵軍隊が隣接するスクエアにいれば、戦闘を仕掛けることができます。
②戦略フェイズ……「軍隊・土地への命令」。
各軍隊の行動を命令します。命令には、軍隊のいる土地に対して行うものと、軍隊自体が行うものとがあります。

勝利条件

次の2つの条件の両方を満たした場合に、プレイヤーの勝利となります。

a）君主に項羽を選択した場合は劉邦、劉邦を選択した場合は項羽を倒す。

b）所属勢力の異なる君主を全て倒すか、勢力下に置く。

ゲームオーバー

プレイヤーの担当する君主が死亡すると、ゲームオーバーです。

「彼可取而代也」――――項羽

姓名：項籍　字：羽

生年：前232年

出身：下相

家系：代々楚の将をつとめた武門の家柄、叔父の項梁に子供の頃よりつきしたがう

特徴：１つの目に瞳が２つある重瞳子、身の丈は八尺余り（184cm）の偉丈夫

長所：すぐれた才気と果断な行動力

短所：才走り過ぎて暴走しがち

得意技：一刀両断

好きなもの：虞姫、騅（馬）

始皇帝を見て一言：

「彼、取りて代わるべき也」

（やつめ、取って代わってやるぞ！）

B.C.209	陳勝・呉広の乱、起こる。会稽郡守を討ち挙兵。
B.C.208	鉅鹿包囲戦で秦軍破る。
B.C.207	関中に突入。鴻門に劉邦と会す。
B.C.206	懐王を義帝とし、自ら西楚の覇王と号す。
B.C.205	楚に反した斉王・田栄討伐に出兵。彭城の戦い。
B.C.204	彭越を破る。広武山の戦い。
B.C.203	垓下の戦い。項羽、自刎。

「大丈夫当如此也」　———劉邦

姓名：劉邦（りゅうほう）　字：季（き）

生年：前247年（一説によると前256年）

出身：沛（はい）

家系：父は太公（たいこう）、母は劉媼（りゅうおん）、

劉季という名は劉の家の末っ子の意である

特徴：高い鼻を持つ竜顔、

左の股（また）に72のほくろがある

長所：度量（どりょう）が大きく、物にこだわらない

短所：礼儀をわきまえない

得意技：逃走、人材勧誘（じんざいかんゆう）

好きなもの：酒、女、有能な人物

始皇帝を見て一言：

「大丈夫（だいじょうぶ）、当（まさ）に此（かく）の如（ごと）くなるべき也（なり）」

(男と生まれたからは、

　こんな風になりたいものだ…)

B.C.209 沛公（はいこう）となり挙兵。

B.C.207 関中（かんちゅう）に一番乗り。秦（しん）帝国滅亡。鴻門（こうもん）に項羽と会す。

B.C.206 漢中（かんちゅう）王として南鄭（なんてい）に赴（おもむ）く。

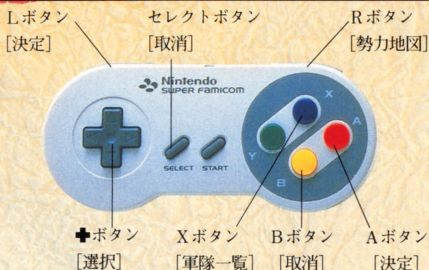
対楚（そ）の兵を挙げ、関中に進撃。

B.C.205 彭城（ほうじょう）の戦いで項羽に大敗。

B.C.203 垓下（がいか）の戦い。

B.C.202 劉邦、帝位につき長安（ちょうあん）に都をおく。

ゲームを始める前に

コントローラの使い方

基本的な操作

コントローラの基本的な使い方は次の通りです。

■選択　✚ボタンを使います。

■決定　Aボタンか、Lボタンを押します。

■取消　Bボタンか、セレクトボタンを押します。

■軍隊一覧表示　Xボタンを押します。

■勢力地図表示　Rボタンを押します。

※Lボタンは野戦では方向転換に使用し、攻城戦では使用しません。セレクトボタンは野戦、攻城戦ともに使用しません。

コマンドの選択

✚ボタンで実行したいコマンドにカーソルを合わせて、Aボタンを押します。コマンド実行前にBボタンを押すと、そのコマンドはキャンセルされます。

メインマップからの選択

✚ボタンでメインマップ上の選びたい軍隊または土地にカーソルを合わせて、Aボタンを押します。カーソルを画面の外へ動かすと、その方向にメインマップがスクロールします。

可／否の選択

「よろしいですか」という確認画面が表示された場合は、「可」（はい）または「否」（いいえ）を選んでAボタンを押します。Bボタンを押すと、自動的に「否」を選んだことになります。

一覧表からの選択

■1つを選択　✚ボタンで一覧表の選びたい項目にカーソルを合わせて、Aボタンを押します。

■複数を選択　一覧表の選びたい項目にカーソルを合わせてAボタンを押すと、選ばれた項目が赤色で表示されます。取り消す場合は、もう一度その項目にカーソルを合わせてAボタンを押します。すべての項目を選び終わったら、Bボタンを押します。

ページの切り替え

一覧表などで、画面に全項目を表示しきれない場合は、ページを切り替えて表示します。✚ボタンの←→でページの切り替えができます（→12ページ）。

数値の入力

数値の入力は、入力用テーブルを使って行います（→13ページ）。入力したい数字にカーソルを合わせてAボタンを押します。

野戦での移動・攻撃先の決定

■移動する　Xボタンでカーソルを表示し、Aボタンを押すとカーソルのある方向に進みます。Rボタンで右に、Lボタンで左に、部隊の向きが変わります。

■攻撃する　攻撃のコマンドを入力すると、攻撃可能範囲内の敵部隊が赤い枠で表示されます。✚ボタンで攻撃したい敵部隊にカーソルを合わせて、Aボタンを押します。

マウスの使い方

※マウスを使用する場合は、本体の電源を入れる前に接続してください。

右ボタン［取消］　左ボタン［決定］　マウス本体［選択］

基本的な操作

スーパーファミコンマウス（以下マウス）の基本的な使い方は次の通りです。

■選択　マウス本体を動かします。

■決定　左ボタンを押します（左クリック）。

■取消　右ボタンを押します（右クリック）。

※メイン画面上で、何も選んでないときに右クリックすると、軍隊一覧を表示します。

コマンドの選択

メイン画面上の ➤（以下カーソル）を実行したいコマンドに合わせて、左クリックします。コマンド実行前に右クリックすると、そのコマンドはキャンセルされます。

メインマップからの選択

メインマップ上の選びたい軍隊または土地にカーソルを合わせて、左クリックします。カーソルを画面の外へ動かすと、その方向にメインマップがスクロールします。また、メイン画面の外枠にカーソルを合わせて左クリックすると、その方向にメインマップがスクロールします。

可／否の選択

「よろしいですか」という確認画面が表示された場合は、「可」（はい）または「否」（いいえ）のどちらかにカーソルを合わせて、左クリックします。このとき右クリックすると、「否」を選んだことになります。

一覧表からの選択

■１つを選択　マウスで一覧表の選びたい項目にカーソルを合わせて、左クリックします。

■複数を選択　一覧表の選びたい項目にカーソルを合わせて左クリックすると、選ばれた項目が赤く表示されます。取り消す場合は、もう一度その項目にカーソルを合わせて、左クリックします。すべての項目を選び終わったら、右クリックします。

ページの切り替え

一覧表などで、画面に全項目を表示しきれない場合は、ページを切り替えて表示します。画面上の矢印のマーカーにカーソルを合わせて左クリックするとページの切り替えができます（→12ページ）。

数値の入力

数値の入力は、入力用テーブルを使って行います（→13ページ）。入力したい数字にカーソルを合わせて左クリックします。

野戦での移動・攻撃先の決定

■移動する　部隊を移動させたいスクエアを左クリックすると移動します。部隊を左クリックすると、部隊の向きが時計回りで変わります。

■攻撃する　攻撃のコマンドを入力すると、攻撃可能範囲が示されます。攻撃したい敵部隊にカーソルを合わせて、左クリックします。

ページの切り替え方

情報画面の一覧表示で、前項目を表示しきれない場合は、ページを切り替えて表示します。一覧表示の右下に◁や▷と表示された場合は、その方向に続きがあることを意味します。コントローラの場合は、✚ボタンの←→で画面が切り替わります。マウスの場合は、◁か▷を左クリックすると画面が切り替わります。

スクロールバーの操作

スクロールバーは、マウスでのみ操作できます。両端にある△か▽を左クリックすると、その方向に表示が1項目ずつスクロールします。また、スクロールボックスをドラッグ（ボタンを押したままにしてマウスを移動）すると、項目をスクロールできます。

数値入力について

数値の入力

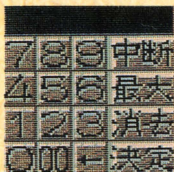
金・食料の量や兵士数などの数値は、数値入力の単位を選んで入力します。このとき、数値入力用テーブルを使って、細かい数値を入力することもできます。

■数値入力の単位

入力したい数値の単位を次の中から選びます。

最小 そのコマンドを実行する上での最小値
一点 軍隊・土地などが所持する量の25%
一半 軍隊・土地などが所持する量の50%
大部 軍隊・土地などが所持する量の75%
全部 軍隊・土地などが所持する量のすべて
入力 ［最小］から［全部］の間で数値を設定

■数値入力用テーブル

数値入力の単位で［入力］を選ぶと、画面に入力用テーブルが表示されます。数字ボタンから入力したい数字を選びます。そのほかのボタンには以下の機能があります。

［00］　０を２ケタ分入力する。
［←］　下１ケタを消去する。
［中断］数値入力を中断して元の画面に戻る。
［最大］入力制限内の最大値を入力する。
［消去］一度入力した数値を取り消して入力前に戻す。
［決定］入力した数値に決定する。

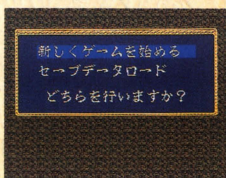
ゲームのスタート

ゲームをセット

カセットをスロットに差し込み、本体の電源を入れると、オープニングが始まります。マウスを使用する場合は、電源を入れる前に接続してください。オープニングの途中でどれかボタンを押すと、オープニングが終了します。

操作手段の選択

操作手段を選びます。コントローラかマウスか、操作に使う方のボタンをどれか押します。以後はコントローラかマウスのどちらかでゲームを進めます。
コントローラコネクタにマウスが接続されていない場合は、自動的に先へ進みます。

ゲームの選択

「新しくゲームを始める」か、「セーブデータロード」を選びます。
①「新しくゲームを始める」を選ぶと、[プレイ内容の設定]に進みます。
②「セーブデータロード」を選ぶと、セーブ（記録）したところからゲームを再開できます（→15ページ）。

プレイ内容の設定

ゲームのプレイ内容を設定します。選んだ項目は、青色で表示されます。
①シナリオ：1　2　3　4
ゲームのシナリオを選びます（→54ページ）。
②レベル：初級　中級　上級
ゲームの難しさを決めます。
③戦闘：見る　任意　見ない
戦争画面を見るか見ないか決めます。「任意」にすると、戦争が起こるたびに「見る／見ない」を決めます。

④プレイ人数：０～２人
プレイ人数を決めます。０人にすると、コンピュータがプレイするデモプレイを見ることができます。デモプレイを見るのをやめるときは、リセットボタンを押します。
⑤君主：項羽　　劉邦
プレイする君主を決めます。
君主を選択すると「よろしいですか」と確認してきます。決定する場合は「可」を選びます。決め直したいときは、「否」を選ぶか、Ｂボタン／左クリックで君主の選択に戻ります。

ゲームのスタート

すべての設定を終えると、「よろしいですか」と確認してきます。「可」でゲームスタートです。「否」でそれぞれの項目を選び直すことができます。

ゲームのセーブ・ロード・終了

《共通》コマンドの〈機能〉で、〔セーブ〕〔ロード〕〔終了〕のコマンドを選択します。

ゲームのセーブ

ゲームデータをセーブ（記録）します。セーブできるのは１カ所のみです。ゲームデータがセーブしてあれば、ゲームをセーブしたところから再開できます。

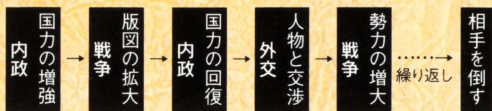
ゲームのロード

ゲームをロード（再開）します。ロードするには、ゲームデータをセーブしてあることが必要です。

ゲームの終了

ゲームを終了します。「コンピュータを担当にしてゲームを続けますか？」と聞いてくるので、デモプレイにしたいときは「可」、そのまま終了するときは「否」を選びます。

戦略の進め方

ゲームの流れ

基本的な戦略

ターンは、毎月の1週目と3週目にやってきます。1ターンは移動フェイズ、戦略フェイズの順に行われます。
移動フェイズでは、軍隊への移動・攻撃命令を行います。このとき敵軍隊が隣接するスクエア（四角いマス）にいれば、戦闘を仕掛けることができます。敵軍隊と離れているときは、自軍隊を敵軍隊の隣接するスクエアまで移動してから移動攻撃を選択します。
戦略フェイズでは、軍隊・土地への命令を行います。命令には、軍隊自体が行うものと、軍隊のいる土地に対して行うものとがあります。土地に対しては、おもに民衆に対しての施し（ほどこし）、人材の登用、農地の開発、城壁の建設が行えます。

軍隊と人物

兵士・君主・人物

1つの軍隊は、兵士、君主または君主に準ずる人物から構成されます。その軍隊を率いる君主または人物の能力値が、軍隊の機動力や戦闘力に影響します。人物は、1つの軍隊に君主を含め最大5人まで、付随させられます。

人物への報酬

軍に付随する人物に対し、毎ターン、報酬として金を支払わねばなりません。項羽配下の人物であれば戦闘力、劉邦配下の人物であれば統率力が高いほど、必要な金の値が高くなります。支払う金がなくなると、敬慕度が下がります。

兵士への兵糧支給

軍隊を維持するためには、毎ターン、それぞれの兵士数に応じた兵糧を支給しなければなりません。支給する兵糧がなくなると、軍隊の兵士数が減っていきます。

軍隊の種類

■軍隊の種類　軍隊の種類は次のように分類されます。

項羽軍　劉邦軍　独立軍

項羽勢力軍　劉邦勢力軍

※右下の数字は軍隊番号です。2軍隊以上いる場合は表示されません。行動済みの軍隊は×で表示されます。

■君主の有無　君主の有無により表示が変わります。

君主あり

君主なし

都市と城

都市の種類と規模

都市数は全部で39あります。都市には商都系・軍都系・関・首都の4種類があります。商都系・軍都系の都市は、人口によって、都市の規模・都市の呼称・表示が変わります。また、規模にともなって防御度も増減します。

■商都系……用兵力の高い人物が集まりやすい。
《土地》コマンドの〈開発〉の効果が、軍都系の都市よりも高い。

村落 → 町 → 都市 → 大都市

■軍都系……戦闘力の高い人物が集まりやすい。
《土地》コマンドの〈築城〉を実行したときの効果が、商都系の都市よりも高い。

穀倉 → 砦 → 要塞 → 城

■関　……関は人口、および支持率・友好度・疲弊度のデータがなく、変化しない。

■首都　……一定の条件を満たしている都市・大都市・城のなかから選ぶことができる。首都の決定、および遷都は、1月・7月のイベントによって行う。首都が設定されていると、補給路による輸送や収入が多少有利になる。

都市への入城

ゲーム開始時に、すでに君主はいくつかの都市を支配下に置いています。それ以外の都市を支配下に置くには、その都市での入城に成功しなければなりません（→37ページ）。入城の成否は、君主に対する都市の支持率・友好度によって決まります。また、都市にいる軍隊に攻め込んだ場合、その都市は勝利側の軍隊の支配下に置かれます。

金と食料

それぞれの都市で、3・6・9・12月に金と食料の収入があります。各軍隊は、＜補給＞または＜略奪（りゃくだつ）＞をすることによって、金と食料を手にいれることができます。

輸送と補給路

都市と都市の間は、補給路で結ばれています。隣接する都市が同一勢力の支配下にある場合、補給路を通して都市間で物資の輸送が行われます。

輸送は、3・6・9・12月を除く毎月第1週目に、隣接する都市へ自動的に金・食料が輸送されます。基本的に、輸送は物資の多い都市から少ない都市へと行われ、都市の支持率・人口・君主への敬慕度が大きいほど、一度に運ばれる金・食料の輸送量は多くなります。

画面の見方

メイン画面

軍隊の移動／命令などは、メイン画面で行います。

①年・月・週
②君主データ
③メインマップ
④メインコマンド

君主データ

1 軍隊の兵糧
2 軍隊の金
3 軍隊の兵士数
4 君主の軍隊数
5 君主の都市数
6 君主の都市名

勢力地図

共通コマンドの《情報》の〈勢力〉を選ぶか、Rボタンを押すと、全体の勢力地図が表示されます。

勢力地図上で、見たい地域にカーソルを合わせてAボタンか左クリックすると、その地域がメインマップに表示されます。

戦争画面

野戦／攻城戦は、それぞれの戦争画面で行います。

野戦画面

①戦場マップ
②戦争コマンド
③機動力

攻城戦画面

①城門（防御度）

部隊データ

1兵糧
2兵士数
3士気
4部隊番号
5残日数

※……キー入力待ちの表示です。どれかボタンを押すと、次の画面へと進みます。

情報の見方

共通コマンドの《情報》で見ることができます。

マークの見方

△：そのデータが上がるコマンド、イベント
▽：そのデータが下がるコマンド、イベント
⇔：そのデータが変動するコマンド、イベント

軍隊情報

各軍隊は次のようなデータを持っています。

軍隊情報一覧

個別軍隊情報

■軍隊番号［軍］　軍隊の番号です。

■付随人物［付随］（MAX：1軍隊につき5）　軍隊に付随している人物です。

△：登用　⇔：再編成

■軍資金［資金］（MAX：9999）　軍隊の持つ金の量です。

△：補給・略奪

▽：人物への支給・酒宴・開発・築城・購入

■兵糧［兵糧］（MAX：9999）　軍隊の持つ兵糧の量です。

△：補給・略奪　▽：兵士への支給・土地への施し

■行動［行動］　軍隊のコマンド入力が済んでいるかどうかです。済んでいる場合は「済」、済んでいない場合は「未」と表示します。

■兵士数［兵士］（MAX：9999）　軍隊の持つ兵士数です。

△：徴兵　▽：災害・戦闘、兵糧が0になる

■士気［士気］（MAX：100）　兵士の士気です。戦争のときの攻撃力に影響します。戦争中に士気が30未満になると、攻撃できなくなります。

△：休養・略奪　▽：災害・隠密行動・強行移動

⇔：徴兵・戦闘

■武装度［武装］（MAX：100）　兵士の武装度です。戦争のとき、弓矢攻撃のできる回数に影響します。

△：購入　⇔：徴兵

■所在［所在］　軍隊が都市と同じスクエアにいる場合、軍隊のいる都市名を表示します。

■隠密［隠］　軍隊が隠密行動しているかどうかです。通常行動中の場合は「－」、隠密行動中の場合は「隠」と表示します。

■委任［委任］　軍隊の委任状態です。委任されている場合は委任のタイプに応じて「内政」「行動」のどちらかが、また委任されていない場合は「－－」と表示します。

土地情報

各都市は次のようなデータを持っています。

土地名	金	食料	人口	農
薊	1150	1450	1650	15
代	1450	1850	2200	15
井陘口	1500	1700	----	15
晋陽	2600	3200	4000	20
平原	3150	3850	4900	20
襄国	3250	3950	5100	20
鉅鹿	4400	5300	7000	20

土地情報一覧

個別土地情報

■土地名［土地名］　都市の名前です。

■金［金］(MAX：9999)　都市の金の量です。3・6・9・12月に増えます。

▽：補給・略奪　⇔：輸送

■食料［料］(MAX：9999)　都市の食料の量です。3・6・9・12月に増えます。

▽：補給・略奪　⇔：輸送

■人口［人］(MAX：9999百人)　都市の人口です。

△：毎月少しずつ　▽：疫病などの災害・徴兵

■農地価値［農］(MAX：？)　都市の収穫(しゅうかく)率です。最高値はそれぞれの都市によって異なります。農地価値が上がると収入が増えます。

△：開発　▽：略奪・洪水などの災害

■所属君主［所属］　都市を支配下に置いている君主です。

⇔：入城・戦争

■防御度［防］（MAX：200）　都市の防御力の度合いです。都市の規模にともなって変化します。

△：築城　▽：災害・戦争・略奪

■疲弊度（ひへいど）［疲］（MAX：100）　都市の住民がどれだけ疲れているかを表します。疲弊度が上がると都市の収入が減ります。

△：略奪・戦争　▽：施し

■支持率［支］（MAX：100）　都市の所属君主に対する支持率です。金・米の収入に影響します。土地に所属君主がいない場合は、何も表示されません。支持率が30未満になると、所属君主から都市が離反して空白地（くうはくち）（所属君主のいない都市）に戻る場合があります。

△：施し・開発・築城　▽：略奪・戦争

■友好度［友］（MAX：100）　プレイヤーの担当する君主に対する都市の友好度です。プレイヤーの君主に所属する都市では、支持率と同じ値が表示されます。友好度が高いほど入城に成功しやすくなります。また入城に失敗しても、武力入城をしなければ友好度が上がります。

▽：略奪

人物情報

人物は次のデータを持っています。

人物情報一覧

個別人物情報

■人物名［人物］　人物の名前です。

■年齢［齢］(MAX：100)　人物の年齢です。年齢が100になると体力が1以上あっても、その人物は死亡します。

■現体力［体］(MAX：100)　人物の現在の体力の値です。ターンごとに回復します。値が0になると死亡します。

▽：疫病・強行移動・一騎討ち

■上限体力［限］(MAX：100)　人物の体力の最大値です。

■戦闘力［戦］(MAX：100)　人物の戦闘の強さを表します。戦闘、一騎討ちなどに影響します。

■統率力［統］(MAX：100)　人物のカリスマを表します。内乱の鎮圧（ちんあつ）、支持率の上昇などに影響します。

■用兵力［用］(MAX：100)　人物の頭の良さを表します。移動や攻撃、軍隊コマンドなどに影響します。

■外交能力［交］　人物の外交能力をA～Dの4段階で表します。攻城戦コマンドの降伏勧告（こうふくかんこく）・和睦交渉（わぼくこうしょう）、外交コマンドの援助要請（えんじょようせい）などに影響します。

■経験値［経］(MAX：100)　人物の経験値です。あるコマンドを実行したり、戦争で勝った場合、その軍隊に付随している人物の経験値が上がります。経験値が100になると、戦闘力・統率力・用兵力のうち、どれか1つの値が1上がります。

■軍隊番号［軍］　人物の所属する軍隊の番号です。

君主情報

君主は次のデータを持っています。

君主情報一覧　　　　個別君主情報

■君主名［君主名］　君主の名前です

■王名［王名］　君主の王名です。

■勢力［勢力］　君主が属している勢力を表します。

■敬慕度（けいぼど）［敬］(MAX：100)　君主がどれだけ民から慕（した）われているかを表します。敬慕度が30以下になると、入城に成功しにくくなったり、配下の人物が離反することがあります。

△：施し・開発・築城・入城

▽：略奪・徴兵・武力入城・脅迫・解任・戦闘

■親睦度（しんぼくど）［親］(MAX：100)　君主とプレイヤーの君主との親密さを表します。親睦度が高いと他勢力に寝返りにくくなり、援助要請などの外交も成功しやすくなります。

△：懐柔に成功する・援助　▽：援助を受ける

■首都［首都］　君主が首都としている都市です。首都が設定されていると、補給路による輸送が有利になり、都市の収入が増えます。

コマンドについて

コマンドの実行のしかた

自分の軍隊にフェイズが回ってくると画面の下には、移動または戦略、休養、情報、機能の4つのコマンドが表示されます。移動または戦略を選択すると、それぞれのフェイズのコマンドを実行できます。

移動／戦略フェイズ共通のコマンド

移動フェイズと戦略フェイズの両方に共通して実行できるコマンドです。フェイズの終了、ゲーム中の各種情報の表示、機能設定をします。

- 休養
- 情報
  - 軍隊 ―― 個別の軍隊情報
  - 土地 ―― 個別の土地情報
  - 人物 ―― 個別の人物情報
  - 君主 ―― 個別の君主情報
  - 勢力
- 機能
  - セーブ
  - ロード
  - ウエイト ― 0～9
  - 戦闘 ―― 見る・任意・見ない
  - 音楽 ―― ステレオ・モノラル
  - マウス ―― 高速・中速・低速
  - 終了

共通コマンド

休養 移動または戦略のフェイズの命令を終了します。未行動の軍隊がいる場合、その軍隊の士気が上がります。

情報 軍隊一覧・土地一覧・人物一覧・君主一覧・勢力地図を表示します。一覧の中から個別のデータを選んで表示させることもできます。

機能 ゲームデータのセーブ・ロード、プレイ環境の設定、ゲームの終了をします。

セーブ ゲームデータを記録します。

ロード 記録したゲームデータを読み出します。

ウェイト ゲーム中のメッセージなどの表示時間を0～9までの10段階で調整します（ゲーム開始時は5に設定されています)。

戦闘 戦闘画面を見るかどうか選びます。

音楽 ゲーム中の音楽をステレオかモノラルか切り替えます。

マウス マウスで操作するかコントローラで操作するかを切り替えます。マウスで操作する場合には、カーソル速度を3段階に調節できます。

終了 ゲームを終了します。

移動フェイズ

各軍隊の移動を行います。移動フェイズで動かすことができるのは、プレイヤーが担当する君主の軍隊に限ります。移動したとき、軍隊の隣接するスクエアに敵の軍隊がいた場合、攻撃を仕掛けることができます。

移動コマンド

移動フェイズで実行するコマンドです。移動フェイズのときに《移動》を選ぶと、移動コマンドが表示されます。

移動の手順

以下の手順にしたがって、各軍隊を移動します。

①メインマップ上または軍隊一覧から移動させる軍隊を選びます。移動コマンドが表示されます。

②実行する移動コマンドを選びます。移動可能範囲が表示されます。

③移動先のスクエアを選びます。軍隊が移動します。

④移動した軍隊に機動力が残っていれば、再び移動可能範囲が表示され、軍隊を移動させられます。それ以上移動させない場合は、キャンセルします。

移動のできない地域

軍隊が移動できるのは、移動可能範囲で表示される地域に限られます。海・山・湖、および災害により移動不能と指定されている地形は、移動できません。

軍隊の合流

同じ君主に所属する軍隊のいるスクエアに移動した場合、その軍隊と合流するかどうか聞いてきます。「可」を選ぶと、合流します。合流したあとは、1軍隊として行動します。合流によって、軍隊に付随する人物が5人を超える場合、人物を解任しなければなりません。「否」を選ぶと、スクエアに移動します。

移動コマンド

通常 通常行軍します。1フェイズで3スクエア（用兵力80以上の人物が付随している場合は4スクエア）移動できます。

○移動攻撃　攻撃可能なスクエアに移動した場合、引き続き攻撃を仕掛けます。

隠密 軍隊の行動を隠して移動します。1フェイズで2スクエア（用兵力80以上の人物が付随している場合は3スクエア）移動できます。ただし、隠密していると士気が下がります。

○伏兵攻撃 隠密している軍隊のいるスクエアに敵対勢力の軍隊が進入しようとした場合、隠密している軍隊は伏兵攻撃を仕掛けます。伏兵を仕掛けた側の軍隊はほとんど被害を受けないで、敵にダメージを与えることができます。このとき、戦闘はメイン画面上で自動的に行われます。

強行 通常より長い距離を移動します。1フェイズで4スクエア（用兵力80以上の人物が付随している場合は5スクエア）移動できます。ただし、強行すると士気・体力が下がります。

攻撃 隣接するスクエア上にいる敵対勢力の軍隊を攻撃します。攻撃すると戦争に突入し、戦争画面に切り替わります（→21ページ）。

戦略フェイズ

軍隊ごとに戦略コマンドを実行します。コマンドには、軍隊自体が行うものや、軍隊が土地に行うものがあります。

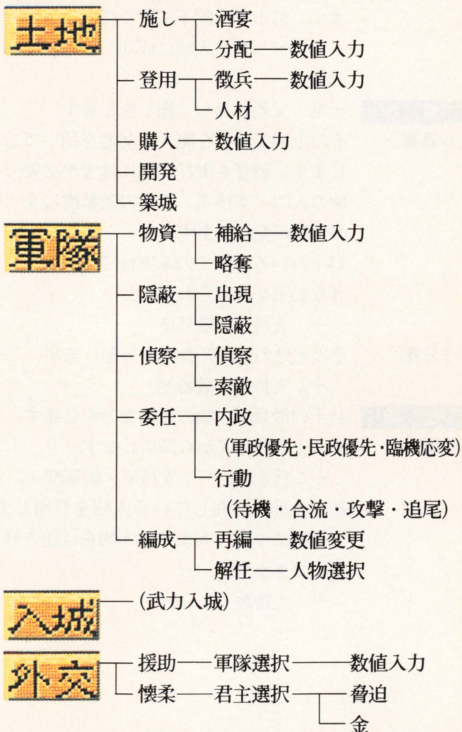
戦略コマンド

戦略フェイズで実行するコマンドです。戦略フェイズのときに《戦略》を選ぶと戦略コマンドが表示されます。

戦略コマンド

マークの見方

十：コマンドにより上がるデータ
ー：コマンドにより下がるデータ

土地

土地コマンドは、プレイヤー君主の支配下にある都市に軍隊がいる場合にのみ、実行できます。都市を支配下に置くには、入城コマンドを実行して、入城に成功しなければなりません。

施し　土地・父老に対して施しをします。

●酒宴　その土地で酒宴を開き、父老を招いてもてなします。酒宴を実行するには金が必要で、土地の人口・支持率・君主の敬慕度によってその金額が変わります。
君主のいる軍隊でのみ実行でき、分配より大きな効果をあげられます。
十：支持率・敬慕度

●分配　その土地の住民に食料を分配します。
十：支持率・敬慕度

登用　兵士の徴兵、人物の登用などをします。

●徴兵　その土地の住民から徴兵します。
十：兵士数　ー：支持率・敬慕度

●人材　その土地に滞在している人物を登用します。1軍隊につき5人までの人物を付随させることができます。
十：人物数

購　入　武器を購入します。購入には金が必要です。武器を購入すると、戦闘で弓矢攻撃できる回数が増えます。
　＋：武装度

開　発　農地などの開発をします。開発には、軍隊の兵数に応じて金が必要です。開発を行うと、都市の収入が増えます。
　＋：農地価値・支持率・敬慕度

築　城　城壁を建設します。築城には、軍隊の兵数に応じて金が必要です。
　＋：防御度・支持率・敬慕度

軍隊

物資・隠蔽・偵察・委任・編成の5種類があります。

物　資　金・兵糧を補給または略奪します。

●補給　金・兵糧を補給します。支配下に置いている都市、および同一勢力の君主が支配下に置いている都市でのみ実行できます。
　＋：金・兵糧

●略奪（関を除く）　金・兵糧を略奪します。住民の隠している金・食糧を発見することがあります。
　＋：金・兵糧・士気・疲弊度　－：支持率・敬慕度・防御度・農地価値・友好度

隠　蔽　隠密行動、または隠密行動の解除をします。

●出現　隠密行動を解除します。

●隠蔽　隠密行動をします。隠密行動をしていると、敵軍隊に伏兵攻撃（→32ページ）を仕掛けることができる場合もあります。
　－：士気

偵　察　敵対勢力の軍隊に密偵を送ります。

● **偵察**　敵対勢力の軍隊情報を見ます。君主のいる軍隊でのみ実行可能です。偵察範囲は、軍隊にいる人物の用兵力によります。偵察距離に応じて金が必要です。対象となる軍隊がいる限り偵察できます。実行すると、敵軍に君主の所在を発見される恐れがありますが、逆に敵の君主を発見できることもあります。

● **索敵**　周辺に隠密行動をしている敵軍がいるかどうか探ります。発見すると、敵軍の隠密行動は解除されます。１度の索敵で発見できるのは、１軍隊のみです。

委　任　内政用委任・行動用委任のどちらかを設定・解除します（ただし、君主のいる軍隊は除きます）。

● **内政用委任**　都市に滞在している軍隊に内政のタイプを指示します。

[軍政優先]　徴兵など、軍備を拡充します。

[民政優先]　土地開発・築城など、都市の環境を高めます。

[臨機応変]　周囲の状況に応じて軍政と民政のバランスを取りながら内政します。

● **行動用委任**　軍隊の移動先を設定し、到着後の行動を指示します。

[待機]　目的地まで移動して、そこで待機します。目的地が都市のときは、そこで内政を始めます。

[合流]　指定した軍隊に向かって移動し、到着後はその軍隊と合流します。

[攻撃]　指定した敵軍隊に向かって移動し、追いついたら攻撃を仕掛けます。このとき戦闘は自動的に行われます。

[追尾]　指定した軍隊の後を追い続けます。

編成　軍隊の分散、人物の解任を行います。

●再編　軍隊の軍資金・兵糧・兵士・人物を新たに編成します。このとき軍資金・兵糧を廃棄することもできます。

●解任　軍隊に付随している人物を解任します。

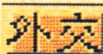
○再編成　ウインドウから変更する項目を選び、数値を入力します。人物の場合は移動する人物を選び、移動先を選択します。

入城　所属君主がいない都市、または他勢力の君主に所属する都市を自領とします。友好度が高いほど入城に成功しやすくなります。入城に失敗した場合、武力入城するかどうかを選びます。

※武力入城しなかったとき……

　＋：友好度

　武力入城したとき……

　－：支持率・友好度・敬慕度

外交　援助と懐柔の２種類があります。

援助　周囲３スクエア内にいる同一勢力の軍隊に対して、兵糧の援助を要請します。

　＋：兵糧

懐柔　他の君主に対して脅迫、または金を贈ることによって説得を行います。親睦度を深めて、味方勢力への引き込みを図ります。金を贈る場合、金額は相手君主との親睦度によります。君主のいる軍隊でのみ実行できます。（親睦度100未満の君主に対して実行可能）

　＋：親睦度

戦争の進め方

戦争の流れ

移動フェイズ時に〈攻撃〉コマンドを選んだ場合、または移動攻撃を選んだ場合、敵の軍隊が攻め込んできた場合に戦争となり、戦争画面に切り替わります。

1回の戦争＝最大15日

(朝) 攻撃軍／守備軍命令…1ターン ┐
(昼) 攻撃軍／守備軍命令…1ターン ├ 1日
(夜) 攻撃軍／守備軍命令…1ターン ┘

戦争の準備

以下の手順で戦争の準備をします。
①戦争に参加させる軍隊を選ぶ
(共同軍／応援軍要請ができる場合のみ)
②部隊を配置する (野戦の場合のみ)
「自分でやる」…可→全体マップ上で部隊を配置
否→自動的に部隊を配置
※奇襲攻撃を受けた場合は自動的に配置される
③移動／攻撃／その他のコマンドを実行する

野戦／攻城戦の選択

守備側の君主が支配下に置いている都市で戦闘が行われた場合、守備側は野戦にするか攻城戦にするか選びます。

■野戦　野戦は野戦画面で行います。野戦で戦闘で守備側の部隊が城に退却すると、引き続き攻城戦に移れます。ただし、このとき退却した部隊の兵士数は減ります。

■攻城戦　攻城戦は攻城戦画面で行います。守備側の部隊は籠城し、攻城戦が行われます。

共同軍／応援軍の要請

■共同軍　攻撃を仕掛けた軍隊は、敵軍隊と隣接するスクエアに同一勢力の軍隊がいる場合、4軍隊まで要請できます。

■応援軍　守備側の軍隊は、隣接するスクエアまたは同一スクエアに同一勢力の軍隊が存在する場合、4軍隊まで要請できます。

部隊の情報

部隊データ中の君主・人物の有無は、敵の情報を見ると表示されます。

奇襲攻撃

隠密している軍隊が隠密移動して移動攻撃を仕掛けた場合、付随人物の能力などによって、敵軍に奇襲攻撃できることがあります。奇襲攻撃に成功すると、戦闘画面の部隊配置で敵が中央に配置され、攻撃側はその周囲の任意のスクエアに部隊を配置できます。

機動力について

部隊にはそれぞれ機動力があります。基本機動力は8で、部隊にいる人物の用兵力の最大値によって最大12まで上がります。コマンドを実行すると、各コマンドにより必要な機動力を消費します。次のターンになると、機動力は最大値まで回復します。士気が30未満の場合は攻撃できません。

戦後処理

勝利軍は、捕虜となった敗北軍の人物の処遇を決めます。

■登用　武将に登用します。ただし勝利軍の部隊に人物の空きがある場合に限ります。

■処刑　捕虜となった人物を処刑します。

■解放　捕虜となった人物を解放します。

勝利条件

次のどれかを達成すると戦争での勝利となります。

野戦の勝利条件

（a）敵の部隊を全滅させる。
（b）敵の部隊がその都市または城から全軍退却する。
（c）自軍の兵糧が１以上あり、かつ敵の兵糧が０になる。
※15日目が終了した時点で両軍とも勝利条件にあてはまらなかった場合は引き分けとなる。

攻城戦の勝利条件

（a）敵の部隊を全滅させる。
（b）敵の部隊が全軍退却する。
（c）自軍の兵糧が１以上あり、かつ敵の兵糧が０になる。
（d）攻撃側は、守備側の城の防御度が０になる。
（e）守備側は、戦闘が終了した時点で攻撃側が（a）～（d）を達成しなかった場合。

野戦での操作方法

野戦では移動と攻撃に関する操作が通常と異なります。

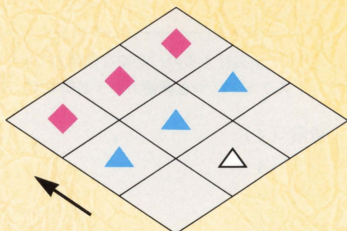
野戦での移動

部隊はＲボタンで右に、Ｌボタンで左に方向を変えられます。部隊のいるスクエアを左クリックすると時計回りに方向が変わります。移動するときは進みたいスクエアにカーソルを合わせて、Ａボタンまたは左クリックで決定します。

野戦での攻撃

攻撃するときは、敵部隊のスクエアを選択します。敵部隊が攻撃可能範囲内にいるときは、そのスクエアが黄色い枠つきで表示されます。

攻撃可能範囲

野戦で攻撃できる範囲は、次の通りです。

◆＝弓矢攻撃可能範囲

▲＝通常攻撃・一騎討ち可能範囲

△＝自軍の部隊　↑＝自軍の部隊の向き

～攻撃方向による効果～

　正面への攻撃：通常の効果です。

　側面への攻撃：通常よりやや効果が高くなります。

　背面への攻撃：通常よりかなり効果が高くなります。

地形効果

戦闘の有利不利には、その部隊がいる地形の種類が影響します。地形効果の差が大きいほど攻撃の効果と被害の大きさに現れます。敵より優位に立つためには、地形効果の高い地形で戦うのが得策です。

地形効果一覧

地形効果は以下の通りです。

※草地を１としたときの比率を、およその数字で表してあります。

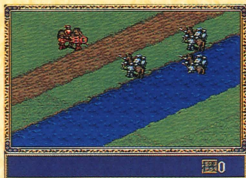
部隊がいる地形	攻撃の効果	被害の大きさ
道	1.2	1.2
草 地	1	1
川	1	1.5

野戦コマンド

部隊ごとにコマンドを実行します。

※（　）内はそのコマンドを実行するのに必要な機動力です。
部隊の移動には、1スクエアにつき機動力が3必要です。

- 攻撃
  - 通常（4）
  - 弓矢（4）
  - 一騎（4）
- 情報
  - 状況（0）
  - 味方（0）― 第1～第5
  - 敵（0）　― 第1～第5
- 委任 ―（0）
- 退却 ―（8）
- 待機 ―（0）

攻撃　敵部隊を攻撃します。攻撃の種類により攻撃の可能範囲が異なります（→41ページ）。

戦争画面で部隊上に表示される赤い数字は部隊が受けたダメージで、白い数字は総兵士数です。

通　常　隣接する敵部隊に直接攻撃を仕掛けます。自部隊もそれなりのダメージを受けます。

弓　矢　弓矢を使った間接攻撃です。自部隊はダメージを受けずに、敵部隊にダメージを与えられます。弓矢攻撃のできる回数の基本値は2で、

部隊の武装度によって最大12まで増えます。

一騎
一騎討ちです。人物同士による1対1の戦闘です。申し込まれた側は、一騎討ちを受けるかどうかを選びます。武将が勝手に引き受けてしまう場合もあります。一騎討ちを断ると、その部隊の兵士数・士気が下がります（1度断った部隊は、2度目からは下がりません）。戦闘は自動的に行われます。負けた人物は捕虜となり、負けた側の部隊の兵士数・士気が下がります。

情報
各種の情報を見ます。

状況
味方部隊と敵部隊の兵士数・士気、残り日数を見ます。

味方
味方部隊の人物・部隊の情報を見ます。

敵
敵部隊の人物・部隊の情報を見ます。

委任
全軍委任を行います。委任した後は部隊のコマンド実行をコンピュータが行います。自部隊にターンが回ってくる前にBボタンを押していると、委任解除することができます。

退却
隣接するスクエアへ退却します。守備側のみ退却する方向を選択できます。退却に失敗すると、その部隊は全滅します。その軍隊の君主が支配下に置いている都市であれば、城内に退却することができます。城内に退却すると攻城戦になります。

待機
その部隊への命令を終了します。待機すると、その時点で残っている機動力によって、士気が上がることがあります。

攻城戦コマンド

全部隊でコマンドを実行します。

※（　）内はそのコマンドを実行するのに必要な機動力です。

- 攻撃
  - 弓矢（4）
  - 投石（5）【攻撃側のみ】
  - 門壊（4）【攻撃側のみ】
  - 築城（4）【守備側のみ】
  - 夜襲（8）【夜間のみ】
  - 水攻（9）【攻撃側のみ】
- 情報
  - 状況（0）
  - 味方（0）— 第1～第5
  - 敵（0）　— 第1～第5
  - 土地（0）
- 委任（0）
- 命令
  - 退却（8）
  - 勧告（6）
  - 和睦（6）
  - 補給（8）【守備側のみ】
  - 徴兵（8）【守備側のみ】
- 待機（0）

攻撃

敵部隊を攻撃します。

弓矢

弓矢を使った遠距離攻撃です。攻守のどちらでも実行できます。自部隊はダメージを受けずに、相手部隊にのみダメージを与えられます。機動力がある限り、弓矢攻撃の回数に制限はありません。（夜間は実行不可）

投　石　投石機を使用して石を放つ間接攻撃です。自部隊はダメージを受けずに、相手部隊にダメージを与えます。
（夜間は実行不可）〈攻撃側のみ〉

弓矢による攻撃より強力ですが、機動力が１多く必要です。

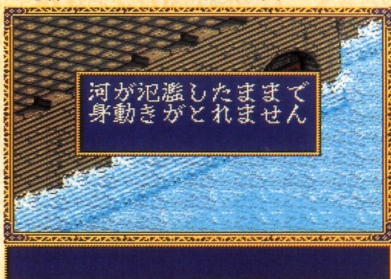
門　壊　城門を攻撃して防御度を下げます。防御度が０になると、攻撃側の勝利となります。
（夜間は実行不可）〈攻撃側のみ〉

敵の部隊には直接的な影響はありません。

築　城　築城して城門の防御度を上げます。
（夜間は実行不可）〈守備側のみ〉

夜　襲　夜に敵の不意をついて奇襲を仕掛けます。成功すれば敵に大きなダメージを与えることができます。夜襲に失敗すると、攻撃側と守備側の双方に被害が出ます。
（夜間のみ実行可能）

夜襲でも防御度を下げることができます。

水　攻　水を利用して攻撃します。相手の部隊の士気を著しく下げることができます。都市の周囲8スクエアのうち2スクエアを川が占めている城に限り実行できます。水攻めは、水量が100%のときのみ実行できます。水量は水攻めを行わないでいると増えます。

情報　各種の情報を見ます。

状　況　敵と味方の部隊と人物の情報を見ます。

味　方　味方部隊の部隊と人物の情報を見ます。

敵　敵部隊の部隊と人物の情報を見ます。

土　地　戦闘を行っている都市の情報を見ます。

全軍委任を行います。委任した後は、部隊のコマンド実行をコンピュータが行います。自部隊にターンが回ってくる前にBボタンを押していると、委任を解除できます。

部隊に各種の命令の指示をします。

退　却　退却できる方向が複数ある場合は、退却する方向を選択し、その隣接するスクエアに退却します。退却に失敗すると、その部隊の人物は敵軍の捕虜となり、軍資金・兵糧・兵士は敵軍に吸収されます。

勧　告　敵軍隊に対して降伏を勧告します。

和　睦　敵軍隊に対して和睦を要請します。和睦に成功すると、確実に退却できます。

補　給　各部隊に土地の兵糧をふりわけます。
〈守備側のみ〉

徴　兵　各部隊に徴兵した兵士をふりわけます。
〈守備側のみ〉
※補給と徴兵は１回の攻城戦につき１回のみ実行できます。

待機

その部隊への命令を終了します。待機すると、その時点で残っている機動力によって士気が上がることがあります。

イベント

イベントの種類

ゲーム中、突発的にイベントが発生します。イベントの起こった地域は、スクエア上にイベントマーカーが表示されます。そのスクエアにある都市または軍隊に次のような影響を及ぼします。

マークについて

時期：発生時期
＋：イベントの発生により上がるデータ
－：イベントの発生により下がるデータ
（＋不通）：通行不可になる場合があるイベント

●豪雪（＋不通）
大量に雪が降ることがあります。
時期：12月～翌年３月　－：士気

●砂嵐（＋不通）
砂漠地方に砂嵐が発生することがあります。
時期：２月～４月　－：人口・士気

●長雨（＋不通）
幾日も雨が降り続けることがあります。
時期：４月～６月　－：士気

●洪水（＋不通）
河川の水量が増加し、決壊（けっかい）することがあります。
時期：６月～８月　＋：疲弊度
－：人口・農地価値・防御度・兵士数・士気

●日照り
長い間雨が降らないことがあります。
時期：７月～９月　－：士気

●豊作

収穫期になると豊作が訪れることがあります。

時期：９月　＋：金・食料

●野盗

山賊などが都市を荒らすことがあります。

時期：12月～３月

－：金・食料・人口・軍資金・防御度・農地価値

●異民族の侵入

異民族が来襲（らいしゅう）し、都市を荒らすことがあります。

時期：２、５、７、10月　＋：疲弊度

－：金・食料・人口・農地価値・防御度・兵士数

●内乱

国内で争乱が起こることがあります。

時期：２、５、８、11月　＋：疲弊度

－：金・食料・人口・農地価値・防御度・兵士数・士気

●疫病

伝染病などが蔓延（まんえん）することがあります。

時期：２月～６月、８月～12月　＋：疲弊度

－：人口・兵士数・体力

●地震

地震が発生することがあります。

時期：３月　＋：疲弊度

－：人口・農地価値・防御度・兵士数・士気

※通行不可

通行不可となったスクエアは、解除されるまで軍隊の侵入および通行ができません。通行不可の状態になったスクエア上に軍隊がいた場合、周辺のスクエアへと自動的に退避（たいひ）します。なお周囲も通行不可の状態で退避できない場合、その軍隊は消滅します。

鴻門の会

楚の懐王により、諸将に対して誓約がなされた。
「先に関中入りし、これを平定した者を関中王とする」
項羽と劉邦は、それぞれの野望を胸に、別々の道筋をたどりながら函谷関へと向かった。

関中入り

西進する劉邦軍は、宛、武関と降し、着々と歩を進めていく。前207年８月、関中一番乗りを果たしたのは、劉邦であった。さらに秦都咸陽へと迫ると、皇帝・子嬰はあえなく降伏した。劉邦は、華麗な宮殿や後宮の美女に目もくらむばかりであったが、賢明にも樊噲・張良の諫言に思いとどまって、財宝を封印すると軍を覇上へと引き揚げた。

一方、趙軍の救援に北へ向かった項羽は、章邯率いる秦軍を降し、関中へと進軍した。しかし、そこには劉邦の軍がいた。項羽は怒って函谷関を打ち破るや一気に鴻門まで駆けぬける。この時、項羽軍40万、劉邦軍10万、鴻門から覇上まで、わずか20キロである。劉邦に勝ち目はない。動揺した劉邦軍では、左司馬の曹無傷が項羽に使者を送って讒言する。項羽軍でも軍師の范増が項羽をたきつけ、「出陣」の決が下された。

その夜、項羽陣営から劉邦陣営へと向かう人影があった。項羽の叔父・項伯である。かつて命を助けてもらった張良を助けようと、項伯は逃げるように言った。張良からこのことを聞いた劉邦は、項伯に取りなしを頼んだ。項羽陣営に帰った項伯は、やむなく今度は項羽を説得した。かくして翌朝、「鴻門の会」が成る。

劉邦はわずか百余騎を従えて鴻門に至った。
「私は将軍（項羽）と力を合わせて秦を攻め、戦ってまい

りました。将軍を差しおいて関中の王になろうなどとは思ってもみなかったこと。つまらぬ讒言で将軍との間が割かれようとは……」
「それは沛公（劉邦）どのの左司馬が申したこと。そうでなければ、私もここまでするものですか」

虎口を脱す

項羽は劉邦をひきとめて宴を開いた。力の差を誇示するかのように、もてなす側の項羽らが上座へと座った。范増は項羽に目配せし、玉玦（玉の一部が欠けたもの）を持ち上げて、劉邦を殺すよう決断を促す（玉玦の「玦」は「決」の意味に通ずる）。合図は３度に及んだが、項羽は応じない。業を煮やした范増は項荘を呼び寄せて、剣舞を装いながら隙をみて劉邦を殺すように命じた。その狙いを察した項伯も立ち上がって剣を抜き、舞いながら自分の体で劉邦をかばう。その間に張良が樊噲のもとへと急いだ。
「おお、軍師（張良）殿。中の様子はどうだい」
「事態は深刻だ。いま項荘が剣を抜いて舞っているが、明らかに沛公を狙っている」
「そりゃいかん。おれが行って何とかしてやる」
樊噲は門の衛兵を突き倒し、剣と盾を手に宴席へ入った。陣幕を開くなり、仁王立ちして項羽を睨みつける。髪は逆立ち、眼じりは裂けんばかり。
「何者だっ」
「沛公の参乗（馬車の陪乗者）、樊噲と申す者なりっ」
「うむ、壮士である。この者に酒杯をとらせよ！」
大杯になみなみと酒が注がれた。樊噲は拝礼して、立ったままこれを飲み干す。項羽はさらに、豚の上肉を与えさせた。すると樊噲は地に伏せた盾の上に肉を置き、抜き放った剣で斬って食った。
「まさに壮士じゃ。まだ飲めるかな？」
「死すら恐れぬ私が、これしきの酒で遠慮など！」

そう言ったのち、樊噲はさらに続けた。
「沛公は先に秦を破って咸陽に入られましたが、何にも手をつけず、将軍の到着を待っておられたのです。兵をやって函谷関を守らせたのも、非常に備えてのこと。こうまで功をなしているというのに諸侯にも取り立てず処刑しようとは……それでは亡き秦と同様。大王（項羽）のためになりませんぞ！」
　これには項羽も返す言葉なかった。
　しばらくして、劉邦は樊噲とともに外に出た。
「挨拶をせずにきてしまったが、どうしたものか」
「大きな事をするためには、小さな事にこだわる必要はありません。大きな礼が守られていれば、小さな礼など問題にはなりません。いま相手は包丁とまな板であり、こちらは魚の肉なのです。挨拶など無用」
　そこで、劉邦はそのまま立ち去ることにして、かわりに謝罪させるため張良を残らせた。劉邦はひとり馬に乗り、樊噲・夏侯嬰・靳彊・紀信が徒歩で従った。項羽の陣営から覇上の劉邦軍までおよそ20キロ、裏道を通ればせいぜい10キロぐらいのものである。劉邦らが自軍にたどり着いた頃を見はからって、張良は中に入り、項羽に劉邦の非礼を詫びた。そして項羽と范増に、それぞれ贈物

を捧げた。
項羽は張良から白璧を受け取ると、黙ってそれを座席に置いた。范増は受け取った玉斗を地面に置くなり、剣を抜き放ってそれを突き割った。
「ええいッ、青二才め、やってられぬわっ！　項王の天下を奪い取るのは、きっと沛公じゃ。わしらはいまにやつめの捕虜となるじゃろうて……」
その後、項羽は劉邦を漢中王に任じ、道が険しく交通の不便な巴・蜀へと追いやった。項羽自身は楚へとひきあげると、彭城に首都を置き「西楚の覇王」と称する。
劉邦は、漢中に雌伏して時を待った。

シナリオ紹介

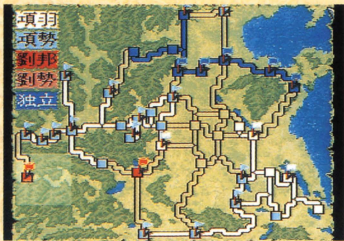
シナリオ1　B.C.206年8月　～漢中王即位す。

懐王から「先に関中入りした者を関中王にする」との誓約がなされた。懐王の命により、項羽は趙軍の救援に北へ、劉邦は関中をめざして西へと向かった。項羽は、宋義を殺して自ら上将軍になり、鉅鹿に秦軍を破って関中へと向かう。また劉邦も、戦況は思わしくないながら、迂回しつつ関中へと迫った。そのころ秦では二世皇帝の胡亥が殺され、子嬰が即位していた。この子嬰は、覇上まで達した劉邦軍の前に降伏する。かくして秦は滅び、劉邦は関中への一番乗りを果たしたのである。

一方、項羽は劉邦に先を越されて怒りが収まらない。函谷関を守る劉邦軍を破り、関中入りすると、劉邦討伐の準備に取りかかった。この知らせを聞いた劉邦は、謝罪とともに釈明をするため、項羽の宿営地へと赴く。これがいわゆる「鴻門の会」である。この会見で劉邦は辛くも窮地を脱する。

東へと戻った項羽は、懐王を義帝に祭りあげた。そして自らを西楚の覇王と称し、独断で王や諸侯たちの論功行賞を行った。関中への一番乗りを果たした劉邦の処遇については、漢中地方も「関中」の一部に違いないとして、漢中王に任じて巴蜀・漢中の地へと押し込めた。

劉邦は項羽の命に従って漢中へと赴き、半年にわたって雌伏する。その間に名将軍・韓信を幕下に迎え、今度こそ満を持して「関中」へと進軍するのであった。漢楚の戦いがここに幕を開ける。

項羽

劉邦

黥布

王陵

項羽勢力●人物

項羽（こうう）	竜且（りゅうしょ）	鄭昌（ていしょう）
范増（はんぞう）	田仮（でんか）	周蘭（しゅうらん）
周殷（しゅういん）	武渉（ぶしょう）	薛公（せつこう）
鍾離眜（しょうりまい）	陳嬰（ちんえい）	
張逸（ちょういつ）	蕭公角（しょうこうかく）	
項荘（こうそう）	曹咎（そうきゅう）	
項声（こうせい）	呂馬童（りょばどう）	
項伯（こうはく）	季布（きふ）	
陳平（ちんぺい）	丁公（ていこう）	

劉邦勢力●人物

劉邦（りゅうほう）	灌嬰（かんえい）	酈商（れきしょう）
夏侯嬰（かこうえい）	紀信（きしん）	韓信（かんしん）
樊噲（はんかい）	周苛（しゅうか）	鄭忠（ていちゅう）
陸賈（りくか）	樅公（しょうこう）	柴武（さいぶ）
周勃（しゅうぼつ）	王陵（おうりょう）	靳彊（きんきょう）
盧綰（ろわん）	蕭何（しょうか）	酈食其（れきいき）
曹参（そうさん）	審食其（しんいき）	王吸（おうきゅう）
随何（ずいか）	周昌（しゅうしょう）	薛欧（せつおう）
劉賈（りゅうか）	任敖（じんごう）	呂沢（りょたく）

項羽勢力●都市

沛（はい）
彭城（ほうじょう）
陽翟（ようてき）
垓下（がいか）
盱眙（くい）
会稽（かいけい）

劉邦勢力●都市

宛（えん）
南鄭（なんてい）

項羽勢力●同盟君主

黥布（げいふ）	臧荼（ぞうと）	呉芮（ごぜい）
章邯（しょうかん）	司馬卬（しばこう）	共敖（きょうごう）
司馬欣（しばきん）	魏豹（ぎひょう）	
董翳（とうえい）	申陽（しんよう）	

劉邦勢力●同盟君主

なし

シナリオ2 B.C.205年3月 ～項、義帝を弑す。

項羽が西楚の覇王を名乗り、劉邦を漢中のはずれ南鄭へと追いやってから一年が過ぎていた。自ら盟主をもって任ずる項羽は、義帝に長沙への遷都をすすめ、行進の途上で人をやって殺させてしまう。

一方の劉邦は、関中進出という念願を果たし、東への足がかりを固めつつあった。劉邦の挙兵に激怒した項羽ではあったが、彼には劉邦を討つ前にやらねばならないことがあった。

論功行賞で項羽は、斉王に斉将田都を立てていたが、その人事を不満に思った田栄が自ら斉王として立ち、田都を殺してしまったのである。項羽は斉の平定に向かい、田栄と戦ってこれを打ち破った。そして、斉の城下を焼き払い、投降してきた兵を穴埋めにし、老弱婦女を捕虜とした。当然の結果として項羽は斉の人民の支持を得られず、田栄の弟の田横が率いる斉軍の反逆にあって、足止めをくう。

この頃、劉邦は黄河を越え、そのもとには、韓から戻ってきた張良が従い、魏王の豹が旗下に加わっていた。劉邦は河内を攻略すると、殷王の司馬卬を捕虜にして、さらに南進し洛陽へ入った。

そこで劉邦は、義帝が死に至った真相を聞く。劉邦は、義帝のために服喪の通告を出すと、即座に慟哭の礼をおこなった。そして、諸侯に使者を発して項羽の討伐を宣言した。事実上の、項羽に対する宣戦布告である。両雄の直接対決の時が近づく。

項羽

陳平

劉邦

張良

項羽勢力●人物

項羽（こうう）	呂馬童（りょばどう）
范増（はんぞう）	季布（きふ）
周殷（しゅういん）	丁公（ていこう）
鍾離昧（しょうりまい）	司馬欣（しばきん）
張逸（ちょういつ）	董翳（とうえい）
項荘（こうそう）	蕭公角（しょうこうかく）
項声（こうせい）	周蘭（しゅうらん）
項伯（こうはく）	薛公（せつこう）
陳平（ちんぺい）	武渉（ぶしょう）
竜且（りゅうしょ）	陳嬰（ちんえい）
曹咎（そうきゅう）	

劉邦勢力●人物

劉邦（りゅうほう）	紀信（きしん）	魏豹（ぎひょう）	靳彊（きんきょう）
張良（ちょうりょう）	周苛（しゅうか）	酈食其（れきいき）	審食其（しんいき）
夏侯嬰（かこうえい）	樅公（しょうこう）	張耳（ちょうじ）	雍歯（ようし）
樊噲（はんかい）	呂沢（りょたく）	張敖（ちょうごう）	王陵（おうりょう）
陸賈（りくか）	蕭何（しょうか）	貫高（かんこう）	王吸（おうきゅう）
周勃（しゅうぼつ）	袁生（えんせい）	彭越（ほうえつ）	
盧綰（ろわん）	周昌（しゅうしょう）	韓信（かんしん）	
随何（ずいか）	任敖（じんごう）	薛欧（せつおう）	
劉賈（りゅうか）	酈商（れきしょう）	曹参（そうしん）	
申陽（しんよう）	魏無知（ぎむち）	鄭忠（ていちゅう）	
灌嬰（かんえい）	柴武（さいぶ）	司馬卬（しばこう）	

項羽勢力●都市

沛（はい）
彭城（ほうじょう）
垓下（がいか）
盱眙（くい）
会稽（かいけい）

劉邦勢力●都市

高奴（こうど）	函谷関（かんこくかん）	洛陽（らくよう）
平陽（へいよう）	滎陽（けいよう）	廃丘（はいきゅう）
朝歌（ちょうか）	櫟陽（れきよう）	武関（ぶかん）
広武（こうぶ）	陳倉（ちんそう）	宛（えん）
成皋（せいこう）	咸陽（かんよう）	南鄭（なんてい）

項羽勢力●同盟君主

臧荼（ぞうと）
呉芮（こぜい）
共敖（きょうごう）

劉邦勢力●同盟君主

韓王信（かんおうしん）

シナリオ3 B.C.204年11月 ～項、劉 広武に対す。

項羽が斉で起こった反乱を平定している間、劉邦は彭城への入城に成功する。しかし項羽の軍が引き返してくるや、たちまちのうちに敗れてしまう脆さであった。逃走の途上で、劉邦は故郷の沛に立ち寄るが、項羽に先手を打たれていた。連れ出そうと思った両親と妻が捕らえられていたのだ。そして劉邦自身も楚軍に包囲されるが、夏侯嬰の働きによって、二人の子供とともに脱出した。

巻き返しをはからんとする矢先に、魏豹が背いて楚に味方した。そこで劉邦は、韓信に命じて魏豹を打ち破らせ、魏を平定させる。韓信はさらに、張耳とともに趙征にあたり、井陘で「背水の陣」をしいて陳余の趙軍をも撃ち破る。

項羽は彭城を攻略した後、さらに滎陽まで劉邦を追撃してきた。たびたび輸送路を攻撃され、食料の補給を断たれたため、おそれをなした劉邦側は、和平協定を申し入れる。項羽の側では「この機に討つべし」との范増の強い意見があった。ついに項羽は滎陽に劉邦を包囲する。

劉邦軍では、この窮地を脱する策として陳平が反間の計を仕掛け、范増が項羽のもとから去るようにしむけた。確かに策略は成功する。が、項羽軍の包囲の手はゆるまず、切迫した劉邦は紀信を身代わりに、辛うじて宛へ逃れる。

それでも項羽の追撃は止まなかった。成皋から趙へと逃れ、そこで韓信・張耳の軍を手にいれて、ようやく劉邦軍は態勢をたてなおす。

かくして劉邦は、項羽と広武山にて対陣する。

項羽勢力●人物		劉邦勢力●人物			
項羽(こうう)	蕭公角(しょうこうかく)	劉邦(りゅうほう)	靳彊(きんきょう)	韓王信(かんおうしん)	呂沢(りょたく)
項荘(こうそう)	丁公(ていこう)	張良(ちょうりょう)	黥布(げいふ)	雍歯(ようし)	蕭何(しょうか)
武渉(ぶしょう)	鍾離眛(しょうりまい)	夏侯嬰(かこうえい)	盧綰(ろわん)	王翳(おうえい)	袁生(えんせい)
項伯(こうはく)	陳嬰(ちんえい)	陳平(ちんぺい)	劉賈(りゅうか)	王陵(おうりょう)	周昌(しゅうしょう)
季布(きふ)		樊噲(はんかい)	楊(よう)	王吸(おうきゅう)	酈商(れきしょう)
項声(こうせい)		曹参(そうしん)	鄭忠(ていちゅう)	薛欧(せつおう)	
張逸(ちょういつ)		魏無知(ぎむち)	侯公(こうこう)	周勃(しゅうぼつ)	
周殷(しゅういん)		柴武(さいぶ)	陸賈(りくか)	随何(ずいか)	
呂馬童(りょばどう)		任敖(じんごう)	楼煩(ろうはん)	灌嬰(かんえい)	

項羽勢力●都市		劉邦勢力●都市		
成皋(せいこう)	寿春(じゅしゅん)	代(だい)	櫟陽(れきよう)	武関(ぶかん)
滎陽(けいよう)	盱眙(くい)	高奴(こうど)	陳倉(ちんそう)	宛(えん)
外黄(がいこう)	六(りく)	平陽(へいよう)	咸陽(かんよう)	南鄭(なんてい)
沛(はい)	会稽(かいけい)	朝歌(ちょうか)	洛陽(らくよう)	
彭城(ほうじょう)	烏江(うこう)	広武(こうぶ)	廃丘(はいきゅう)	
垓下(がいか)		函谷関(かんこくかん)	陽翟(ようてき)	

項羽勢力●同盟君主	劉邦勢力●同盟君主
なし	韓信(かんしん)
	臧荼(ぞうと)
	張耳(ちょうじ)
	呉芮(ごぜい)

シナリオ4 B.C.203年12月 ～項、楚歌に涙す。

項羽と劉邦が広武山に対峙してから、一年におよぶ戦いが続いていた。関中の蕭何から補給を受け、休養十分な漢軍に較べて、楚軍では兵糧が尽きかけ、兵たちの疲労もかなりのものとなっていた。

焦れた項羽は「太公（劉邦の父親）を殺すぞ」と脅したが、劉邦の側は取り合わない。そこで今度は、劉邦に一騎討ちを申し入れるが、「私は力ではなく智を闘わしたい」としてはねのけられる。一方の劉邦は、項羽の罪状を数え上げてこれを非難した。そのため、怒った項羽の弩を受け、重傷を負うが命に別状はなく、しばらく療養の後、再び広武山にて項羽と対峙した。

にらみ合いが続く中、先に講和を持ち出したのは、劉邦の側であった。天下を二分することと人質の返還を条件に、両者の間に協定が成立すると、それぞれが武装解除をして帰途についたかに見えた。が、ここで好機到来とばかりに劉邦が動いた。

劉邦軍は、東へむかった項羽軍に追撃をかけたが、応援に来るはずの韓信・彭越軍が現れない。足並みの乱れたところで、項羽軍の逆襲に遭い、大打撃を受ける。そこで劉邦が、張良の進言に従って韓信と彭越に広大な領地を与えることを約束すると、間もなく両者はそれぞれの軍勢をひきいて垓下に集結した。

項羽は追いつめられ、垓下に砦を築いて立てこもった。兵の数は減り、兵糧も残りわずかである。周囲は漢軍によって幾重にも取り囲まれている。果たして項羽は、この窮地を脱し、雪辱することができるのか。それともこのまま劉邦が勝利を収めるのか　両雄の戦いは　いよいよ終局を迎えようとしていた。

項羽勢力●人物	劉邦勢力●人物			
項羽	劉邦	審食其	任敖	薛欧
項荘	張良	鄭忠	靳彊	酈商
項声	夏侯嬰	韓王信	陸賈	周殷
張逸	陳平	楊喜	随何	周勃
項伯	樊噲	呂馬童	灌嬰	盧綰
季布	蕭何	王翳	王陵	劉賈
鍾離昧	魏無知	楊武	呂沢	利機
武渉	袁生	呂勝	楼煩	
蕭公角	周昌	陳嬰	雍歯	
丁公	曹参	柴武	王吸	

項羽勢力●都市	劉邦勢力●都市			
沛	代	成皋	咸陽	固陵
彭城	高奴	函谷関	洛陽	宛
垓下	平陽	滎陽	廃丘	南鄭
会稽	朝歌	櫟陽	陽翟	盱眙
烏江	広武	陳倉	武関	

項羽勢力●同盟君主	劉邦勢力●同盟君主	
なし	韓信	臧荼
	黥布	張耳
	彭越	呉芮

人物紹介

項羽（こうう）～覇王を称する楚の若獅子

前232年、代々楚の将軍を務める家柄に生まれた。その頃、楚はすでに秦に滅ぼされ、一族は離散していたため、幼少の頃から叔父の項梁につきしたがっていた。項梁からは読み書き・剣術を習うが、どちらもものにならない。項羽が言うには、

「文字は名前が書ければ十分。剣術はひとりを相手にするものだから学んでもしょうがない。一万人を相手にするものであれば学びましょう」

そこで項梁が兵法を教えてやると大いに喜んだ。

前209年、会稽郡守を殺し、項梁を首領として挙兵した。その後、参謀に范増を得て、さらに鉅鹿包囲戦では黥布を旗下に加え、章邯率いる秦軍を大破した。

前206年、鴻門の会において劉邦の抹殺に失敗するものの、圧倒的優位に立った項羽は自ら西楚の覇王を称した。このとき楚の懐王を義帝とするが、翌年、邪魔になると暗殺。倒秦の成功に対しての論功行賞では、劉邦を漢中王として奥地の漢中へと追いやり、周辺の地に秦の旧臣を配して劉邦を閉じこめた。

斉王・田栄を誅するため遠征中、東進してきた劉邦に彭城を取られるも、すぐに引き返し奪回。しかし続く滎陽の戦いで苦戦を強いられ、一進一退の攻防が続いた。ここで漢軍陳平の反間の計により范増を失い、流れは徐々に劉邦へと傾く。その後、垓下の戦いで敗れ、前202年、烏江にて自刎。

項伯（こうはく）～義と情に厚い楚軍の将

もと楚の官で、名は纏。項羽の叔父にあたる。殺人を犯して逃亡しているところを、張良にかくまってもらったことがあったため、項羽が劉邦を殺そうとしたとき、劉邦陣営にいる張良に危急を告げに行ったのである。まず謝罪に出向くよう劉邦に説き、項羽陣営に戻ると今度は項羽をとりなした。かくして「鴻門の会」実現の運びとなる。だが、項荘が剣舞にかこつけて劉邦を刺し殺そうとするのを察した項伯は、自らも剣を手に舞い、身をもって劉邦を守った。漢王朝の成立後、項伯は劉姓を賜り、斜陽侯に封ぜられる。

范増（はんぞう）～亜父と呼ばれた老参謀

居鄛（徐州郊外）の出身。在野にあって、奇策を好んだ。項梁が戦死すると、項羽の参謀として中原から関中へと歴戦する。范増は、「鴻門の会」において、劉邦を殺すよう酒宴の席上で何度も合図を送るが、項羽は応じない。焦れた范増は項荘を呼び出し、剣舞を装い隙を見て劉邦を殺すように命じた。しかし企ては失敗に終わり、劉邦に逃げ帰られてしまう。このとき、范増は「豎子、ともに謀るにたらず（小僧めが、やってられんわい）」と項羽を罵った。この後、楚軍は再び劉邦の息の根を断つ好機を得たが、陳平の反間の計により今度は項羽の方が范増を疑って遠ざけた。范増はついに項羽に見切りをつけ、故郷へ帰る途中に腫れ物ができて死んでしまう。

劉邦（りゅうほう）～関中の赤い龍王

沛の一般的な農家に生まれた。30歳を過ぎて沛県泗水亭の亭長となる。役目で人夫たちを引率するが、途中で逃亡され、有志を連れて山中に隠れた。反秦の旗上げのため呼び戻されるが、威容に恐れをなした県令が城門を閉ざし、城下の者たちが県令を殺して劉邦を迎え入れた。前209年、沛公となる。

前208年、義帝の命に従って関中をめざす。翌年、項羽軍より先に咸陽に一番乗りする。投降してきた秦の皇帝子嬰を助け、都の財産には手をつけず管理した。項羽の圧倒的な軍勢を前にした劉邦は、敵に回すことを避けて覇上に軍を退いた。鴻門の会での危機を逃れると、命じられるまま漢中王として雌伏すること半年。名将・韓信を得て、前205年、「義帝を殺したものに天誅を加える」と宣言し、楚に対し挙兵、関中に討って出た。項羽が遠征中に彭城に入城。項羽が奪回に戻って大敗を喫し、劉邦はわずか数十騎の兵を率いて逃走。劉邦の両親と妻は人質にとられてしまう。滎陽では蕭何の補給により善戦、陳平の離間策で范増を退ける事に成功した。兵糧が底をつきると紀信が囮になり、間一髪で脱出に成功。

広武山で楚軍と数カ月におよぶ対峙の後、領土を東西に分割することを提案し、講和を申し入れた。和議を結び捕虜を返してきた楚軍に対して、ここぞとばかりに追撃を開始する。固陵において楚軍の反撃を受けると、韓信と彭越に領地を分け与えることを約束し援軍を要請。これにより兵力で優位に立った劉邦軍は垓下に勝利する。前202年、項羽の死により漢帝位に就く。前195年、黥布の反乱を鎮圧後、逝去。

張良（ちょうりょう）～智謀の名軍師

字は子房。代々韓の宰相を務める名門の出。巡幸中の始皇帝を襲撃するが失敗に終わり、逃亡の身となる。あるとき、ひとりのみすぼらしい老人と出会い、半月後、一巻の書物を授けられる。それは太公望の兵法書であった。張良は兵法の勉強に励み、軍師としての下地を形成していく。それから十年、陳勝が起兵すると、各地で秦に対する反乱が勃発。張良もその一軍に合流する途中で劉邦と出会った。張良は「まさに天授の才を持つ方だ」と劉邦を評し軍師として従った。以後、その智謀と軍略で劉邦を助け、漢王朝創立の貢献者として三傑のひとりに数えられる。

蕭何（しょうか）～功績第一の名宰相

漢の三傑のひとり。沛県の出身。県の吏員を務める頃、劉邦のために何かと便宜を図る。劉邦が秦都咸陽に一番乗りした際、諸将が財宝の蔵へとなだれこむ中、蕭何だけは秦の法令や地図などの書物を手に入れて保管した。これが後々、漢の統治に役立つのである。蕭何は、韓信を大将軍に推挙し、自らは宰相として関中を守り、前線へ兵士や兵糧を供給した。項羽を討ち取って天下を平定した劉邦は、論功行賞で蕭何の功績を第一であるとして、広大な領地を与えた。諸侯が不満を訴えると劉邦は、「獲物を仕止めたのは猟犬だが、その猟犬を指図したのは人間だ。蕭何の場合、その人間の功績にあたる」として退けた。

韓信（かんしん）～常勝無敗の名将軍

漢の三傑のひとり。淮陰の出身。無位無官で、常に人に寄宿していた。あるとき無頼の徒に辱められ、その股の下をくぐったことから「股くぐりの韓信」と言われ、臆病者との評判がたった。項羽の軍に属するも献策が採用されず、劉邦の入蜀を機に漢へと降る。漢でも高い評価が得られず逃亡するが、蕭何は劉邦に、韓信こそ天下取りに欠かせない「国士無双」であると説く。その結果、韓信は大将軍に任ぜられ、めざましい働きを見せた。関中侵攻を開始した漢軍は、たちまち三秦を平定。劉邦は東へ、韓信は北へと向かって魏・趙と破り、斉を降して、斉王となった。項羽からの使者や、独立を勧める説客が訪れたが、韓信は義理固くもこうした誘いを断った。

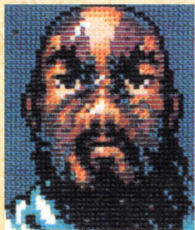
陳平（ちんぺい）～奇略百出の謀臣

陽武の出身。背が高く容姿は端麗で、読書を好んだ。はじめ魏王に仕えるが献策が入れられず、項羽に鞍替えする。そこで、一戦も交えずに殷王司馬卬を降伏させるが、その殷王が寝返ったため、項羽に誅殺されることを恐れて劉邦のもとへ逃亡。劉邦に能力を認められ、即日都尉に任命された。劉邦に仕えてのち、六たび奇計を出して成功し、そのつど加増された。漢軍が滎陽で楚軍に囲まれたときに、打開策として反間の計を用い、項羽と范増の仲を割く事に成功する。これ以後、漢軍は巻き返しをはかるのである。

樊噲（はんかい）～死をも恐れぬ股肱の臣

沛の人。犬の屠殺を生業としていた。劉邦が沛公となると、その舎人として身の回りを世話し、関中をめざした際も従った。

咸陽に入城した劉邦が宮殿の調度品に目がくらんだとき、これを諌めたのが張良と樊噲であった。そして、翌日の「鴻門の会」では、劉邦の危機を聞くと血相を変えて宴席へと上がり込み、項羽の前で熱弁をふるって劉邦を助け出し、無事に覇上の陣営まで護衛した。この後は漢楚の戦いで歴戦戦功をあげ、劉邦が天下を収めた後も、漢に反旗を翻す諸侯を平定するため東奔西走した。

黥布（げいふ）～黥面無頼の淮南王

六の出身。本名は英布。「刑せられて王たるべし」と予言された通り、「黥」（入れ墨の刑）に処せられ、黥布と称す。脱走して揚子江の盗賊団となり、陳勝と同時に兵を挙げて項梁軍に参加。後は項羽のもとで常に先陣に立ち勝利をおさめる。秦が滅ぶと、九江王として傍観の構えをとり、項羽の出兵要請に応じなかった。が、論客・随何によって漢に味方して淮南王となり、垓下の戦いで項羽討伐に一役買う。しかし劉邦が韓信・彭越ら功臣を次々と粛正するのに恐れをなし、自ら乱を起こして破滅への途をたどった。

さくいん

■トラブルについて

●お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、ゲームカセットに故障内容を書き添えて、下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1. 製造段階での問題など、当社の責に帰すべき事由による動作不良　の場合は、完動品と無償交換いたします。
2. お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障など、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、3,000円にて有償交換いたします（事情により、有償交換価格を変更することがあります。ご了承ください）。
3. お客様の不注意でカセットを破損した場合は、有償交換いたしません。ご了承ください。

●不良品の検査・交換などには多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●通常の封筒・小荷物などに現金を同封すると、郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。また、万一の郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証できませんので、できる限り「簡易書留郵便」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

〒223　横浜市港北区箕輪町1-23-3
株式会社　光栄
ＳＦＣ『項劉記』ユーザーサポート係
電話　045-561-6861（月～金 10:00～12:00　13:00～17:00　祝日は除く）

●新製品の発売および内容のご案内
電話　045-561-8000（TVゲーム専用）

※ゲームの攻略法やデータなど、内容に関する御質問は、誠に勝手ながらお受けいたしかねますので、ご了承ください。

SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。

株式会社光栄

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3